あなたがつくる，あなたの物語

魅力的なキャラクターと面白い物語制作のための方法と実践

──「物語が書きたいっ！」創作講座──

人物造形と物語創作の技法

The Recipe of Interesting Story & Attractive charact

【序章】

「あなたの物語」製作委員会　編

「物語が書きたいっ！」ブログ http://anatanomonogatari.cocolog-nifty.com/

「物語が書きたいっ！」創作講座

人物造形と物語創作の技法　序章

ＰＤＦバージョン

文責

「あなたの物語」製作委員会

本データは，『「物語が書きたいっ！」ブログ』http://anatanomonogatari.cocolog-nifty.com/内の「物語創作講座」をＰＤＦデータにまとめたものです。

本書は物語をつくってみたいと思っている，あるいは今つくっておられるあらゆる方に向けて制作されております。
このＰＤＦデータは『「物語が書きたいっ！」ブログ』にて無料で配布しております。

皆様の創作の過程で必要でしたら，非商用・個人使用に限り本書を自由に複製・印刷できます。
また，本ブログの出典をご明記くだされば引用・二次配布・転載などはご自由にどうぞ。
「作品創作以外での利用」を希望される際には，ご一報下さい。

物語をつくろうとされている皆様のご活躍を心よりお祈りしております。

筆者

The Recipe of Interesting Story & Attractive character

人物造形と物語創作の技法

――基礎編――

Basic chapter

序章

おもしろい物語をつくろう！

第１課　面白い物語をつくるために必要なもの

◇面白い物語をつくるには

面白い物語をつくるにはどうすればよいのでしょうか。人はどういう物語を面白いと感じるのでしょうか。物語のどんなところを面白いと感じるのでしょうか。人に面白いと感じさせる要素は何なのでしょうか。

このあたりの「おもしろさ」について詳しくは八窪頼明著『おもしろさの創り方』に書かれています。

◇面白さとは何だろう？

～面白さの正体～

物語を読んで夢中になり面白いと感じる要素について，**八窪頼明著『おもしろさの創り方』**の中に書かれてある面白さの要素を参考にして考え，次のようなことが思い浮かびました。

- 感動する！泣ける！
- このキャラ好き！　憧れる！
- ハラハラ，ドキドキ，先が読みたい！
- 続きが気になる！どうなるんだろう……？
- ワクワクする！
- 不思議な体験……
- スカッとする！
- アッと驚く結末！
- 癒される
- おかしくて笑っちゃう！（ギャグ，コメディーなど）
- こんな世界（業界・知識・文化・時代）があったのか……
- ハッピーエンド！良かった！

人は，物語の中でこれらのことを感じれば，**面白い**という感想を抱くようです。

では，前記に挙げた要素を思い浮かべながら，つぎのことを考えてみましょう。

◆　**単なる趣味のスポーツの試合（草野球や同好会など）と，プロの試合，部活動など学生の試合（甲子園とか，地区大会・全国大会などの公式戦）とでは，どちらが面白いでしょうか。**

◆　**また，それはなぜでしょうか。両者にはどのような違いがあるでしょうか？**

（下に思いついたことをメモしてみましょう）

-Memo-

……さて，どうでしたか？　おそらく，以下のような答えが思い浮かんだのではないでしょうか。

（選手たちの魅力，競技技術の高さ，試合展開の面白さ，倒すべき敵，背負っているもの，舞台の大きさ・規模，背景の事情，人物同士の関係，様々な人物の思惑，利害関係，ファンとの関係などなど……）

◆　**では，もう一問です。趣味の単なるスポーツの試合を面白くするには，どうすればいいでしょうか。どのような要素を描いていけばいいでしょうか。ぜひ，考えてみてください。**

思い浮かびましたか。どうやら，それらのことが**「面白さ」**と関係があるようです。では，それらの要素をつきつめて考えていった場合，どのようなことが浮かび上がるでしょうか。

◇面白さをつくりだす３つの要素

さて，前記の事柄をまとめると，次の三つの要素に集約していきます。

◎キャラクターの魅力

◎ストーリーの展開

◎設定（舞台・世界観・物語上の仕掛け）

最終的に，人が面白いと感じることはこの３つに結実していきます。

実はこれらが『**面白さの正体**』なのです。

この３つの要素が“面白い”という感想をお客さんにもたらします。

つまり，**面白い物語を作り出す上で必要不可欠な３つの要素**なのです。

面白い物語を作るには，この**３つの要素に焦点を当てて作っていく**必要があります。

では，本講の最後に演習をやってみましょう。

演習１　自分の好きな物語作品（マンガ，アニメ，小説，映画，ドラマ等）を一つ選び，どこが（何が）面白いと感じるのか「キャラクター・ストーリー・設定」の３つの要素に焦点を当てて読んでみましょう。3 つの要素と面白さの関係性を探ってみましょう。

第２課　「キャラクター」「ストーリー」「設定」の関係性

◇「キャラ」「ストーリー」「設定」一番大切なのは？

面白い物語に必要な３つの要素である「キャラクター」「ストーリー」「設定・仕掛け・世界観」これはどれも大切な要素です。

さて、この中で一番大切なものと言ったら何なのでしょうか？　この３つの要素はそれぞれどういう関係にあるのでしょうか？

◇最も大切なもの……それは「キャラクター」！

じつは，この中で，つまり面白い物語をつくる上で一番大切なのは，

「キャラクター」です。

では，なぜキャラクターが一番大事なのでしょうか。
どうして「ストーリー」や「設定」よりもキャラクターの方が重要なのでしょうか。

～なぜ「キャラクター」が一番大事なのか～

お客さんとキャラクターには，次のような不思議な関係性があります。これらがキャラクターが最も大切だという理由なのです。

≪お客さんとキャラクターの関係≫

１．お客さんはキャラクターを好きになる

お客さんは，ストーリーを好きになるのでも，設定や仕掛けを好きになるのでもありません。お客さんはキャラクターを好きになります。

お客さんは，物語の中で人間，つまりキャラクターにしか興味がありません。どんなやつが出てきて，どんなことを考え，どんなことをして，その結果そのキャラはどうなっちゃうのか、お客さんはお話の中でキャラクターがどうなっていくかにしか興味を抱かないのです。だから，お客さんはキャラクターの生き様に目を向け，キャラクターを好きになり，キャラクターに憧れるのです。

みんなキャラクターを好きになるんですよね。

２．お客さんは，キャラクターに感情移入する（キャラクターになりきる）

キャラクターは，お客さんが感情移入する対象です。お客さんはキャラクターになりきって，自分がそのキャラとして物語をそのキャラクターの体を借りて疑似体験していくのです。

３．キャラクターは，お客さんの持っている願いをかなえてくれる

キャラクターはお客さんの持っている願いを，お客さんの代わりにかなえてくれます。お客さんに代わってかわいい女の子と恋愛し，強いヤツを倒し，大金持ちになり，悪い奴らを懲らしめ，ビジネスで成功し，世界をまたにかけて大冒険するのです。キャラクターはお客さんに代わって，お客さんの持つ不満を解消し，できないと思っていることを成し遂げてくれるのです。

そのときにお客さんは心の中でこう言うのです。「よくぞ，やってくれた！」と。

４．お客さんは，キャラクターと一体になる

お客さんはキャラクターに自分との一体感，つながりを求めようとします。キャラクターに自分を投影し，自分と似ているところ，同じところを探します。キャラクターの置かれている状況を見て「あ，わかるわかる」「自分もそうだ」と共感を求め，感じます。お客さんはキャラクターと気持ち，願望，志を共有しようとするのです。

以上のように，物語の中ではお客さんとキャラクターの間にはこのような機能が働きます。

お客さんは知らず知らずのうちにキャラクターと一体になっていくのです。その結果，お客さんはキャラクターから目が離せなくなり，キャラクターの動向に一喜一憂するのです。

だから，キャラクターが一番大事なのです。

『物語とは，キャラクター（人間）を描くもの』なのです。

■では，ストーリーとは何か？

ストーリーとは，何らかの事件が起き，その時にキャラクターがどんな状況に置かれ，どう感じ，どう思い，どう選択してどう行動したか，その結果どうなったかという，事件に対してのキャラクターがとった思考・行動，その結末を描いたものです。

■設定とは何か？

設定・世界観・仕掛けとは，キャラクターがどういう人物で，どういう特技があるか，どういう世界で，どういう状況で，どう暮らしているか、どんな事情を抱えているかをあらわしたキャラクターについての説明であり，キャラクターを魅力的に見せる装飾なのです。

◇ すべては“キャラクター”のためにある！

キャラクターはストーリーを進めるための駒ではなく，キャラクターを描くためにストーリーという道具を使うのです。

設定・仕掛けを実現するためにキャラクターがいるのではなく，キャラクターの性格や特性を具現化し、膨らませるために設定や仕掛けがあるのです。

◇キャラクターがいないと「物語」にならない！

〜さまざまな媒体で発揮されるキャラクターの力〜

物語にぜったいに必要なものはストーリーではなくキャラクターです。ストーリーがなくてもキャラクターがいれば物語はできますが，ストーリーがあってもキャラクター（人物）がいなければ物語はできあがりません。なぜなら物語はキャラクターの心情・行動とその結果を描いたものだからです。物語は**「描く対象となるキャラクター（人物）」がいて**，はじめて物語になります。**「物語とは人物に焦点を当てたもの」**なのです。

もしキャラクターがいない作品があるとすれば，それは単なる「記録文・説明文」ということになります。法律の条文や機械などの取扱説明書，資格取得の解説書などを読んでいても，物語としての面白さはまったくありません。また，まったく萌えません。なぜかというと**キャラクターがいない**からです。キャラクターがいないものは物語ではなく，ただの「説明」なのです。

しかし，もし説明書や解説書にキャラクターが登場したらどうでしょうか。それが今ブームとなっている「萌える〜」のシリーズです。萌える英単語とか，萌える毒劇物資格試験とか，単なる説明，解説のテキストにキャラクターを登場させることによって，キャラクターの持つ力を勉強に活かして効率を上げることができるのです。読者は登場するキャラクターに感情移入し，一種の物語としてキャラクターと一緒に勉強を「体験」します。キャラクターがいることによって難解な説明や解説を物語としてとらえ，これによって難しい内容も、とっつきがよくなり，意欲が増し，勉強自体も楽しくなってくる効果が生まれます。これがキャラクターの力なのです。

なぜ歴史の勉強の時はなかなか覚えられないのに，マンガやゲーム，小説などで歴史モノを読むとすぐに頭に入ってくるのかというと，歴史に出てくるの人物たちを**「キャラクター」**として捉えているからなのです。そして，キャラクターとしてその人物たちに感情移入することによってその人物が住んでいた時代背景，成し遂げた行動，年代などが自然と頭に入っていきやすくなるのです。

ＴＶのＣＭなどの広告業界でもキャラクターの力を使って商品を宣伝しています。単なる商品の説明ではなく，キャラクター（人物）を登場させることにより，視聴者が人物に感情移入し商品を使ってみたいと思いやすくなります。また，その商品やサービス，企業を象徴するような人物を登場させることにより，視聴者に良いイメージを与え，親近感をもたらし，一体感も植えつけることができます。イメージキャラクターとして様々なタレントを起用するのも，そのタレントの持つキャラクター性やイメージを商品や会社の宣伝に利用していきたいという戦略があるからなのです。

では，本講の最後に演習をやってみましょう。

演習２　自分の好きな物語作品（マンガ，アニメ，小説，映画，ドラマ等）を一つ選び，「キャラクター」がお客さんにもたらす語上の機能に焦点を当てながら読んでみましょう。また「ストーリー」「設定」「キャラクター」の関係性を探ってみましょう。

第３課　面白い物語をつくる方法

◇物語のコンセプト，いちばん大切な事はなにか

～物語は何のためにある？～

物語の目的，コンセプトとは，

キャラクターを魅力的に描くことです。

◇では、キャラクターを魅力的に描くにはどうすればいいか？

ではキャラクターを魅力的に見せるには，どうすればいいのでしょうか。

どうすれば、キャラクターが魅力的に見えるのでしょうか。

それはじつは簡単です。

キャラクターを魅力的に見せるには……，

「キャラクターが魅力的に見えるシーン」

があれば，キャラクターは魅力的になります！

つまり、**物語の中に「キャラクターが魅力的に見えるシーン」を組み込んでいけば、必然的にキャラクターは魅力的になり**ます。

◇あかほりさとる氏曰く，「キャラクターが魅力的に見えるシーンを一番最初に考えよう！」

～何から始めればいいのか？～

物語を作る上でいちばん最初にすべきことはズバリ，

「**キャラクターが魅力的に見えるシーンやイメージカット」を思い浮かべる**ことです。

そのキャラが活躍したり，目立ったり，輝いたり，素敵だな，感動するな，イイやつだな，こんな一面があったんだな，とお客さんが思えるようなシーン，イメージカット，キービジュアル，エピソードが絶対に必要です。

そのシーンがあれば，キャラクターを魅力的に描くことができます。

つまり，キャラクターが魅力的に見えるシーンがあって，そういうキャラクターを作り，そのシーンが組み込めるストーリー，そして設定と考えていけば，キャラクターが魅力的に見える物語がごく自然に出来上がるのです。

だから物語は，「キャラクターが魅力的に見えるシーン」から発想していくのです。

これは多くのプロ作家が用いている方法論です。

いわゆる**「シーンからつくる」**というやつです。

そして，それ以降の作業はすべてこの「**キャラクターが魅力的に見えるシーン」**を基にしてキャラクターもストーリーも作り，そのシーンを活かしていくような形で進めていきます。実は，私もまったく同じ方法論で物語を作ってきました。私にとって，この方法が一番良い方法だと感じています。そのことについては，後に詳しく触れていきます。

この「キャラクターが魅力的に見えるシーン」を**「おいしいシーン」**と呼びたいと思います。

キャラクターの魅力，よさ，面白さ，かっこよさ，かわいさなどがあらわれるまさに「おいしい」シーンだからです。

◇「おいしいシーン」の重要性

この「キャラが魅力的に見えるシーン」から作ることについて，プロの方は次のように言っています。

前述にもある，メディアミックスの立役者であり著作の総発行部数が２２００万部を誇る元祖ライトノベル作家，名作ゲーム『サクラ対戦』の脚本などでも有名なアニメ・マンガ原作者で脚本家の**あかほりさとる**氏は，著書**『オタク成金』**の中でこう言っています。

あかほりさとる氏の『オタク成金』は素晴らしい本です。普段は外道などと呼ばれていたりするあかほり氏ですが，やはり実力は相当あるのですね。

「キャラに愛があって，“この子のこういう感動的なシーンを見せてあげたい”“こういう素敵なシーンを見せてあげたい”っていう部分を重ねていけば，それは勝手に可愛くなるんだよ。例えば，男のために自分を犠牲にして頑張ってるこの女の子って感動的だろ，とかさ。
……結局，エンタメとしてのアニメや小説や漫画っていうのは，あくまで，このキャラってこんな子なんだよ，っていうのを見せるために作ってるわけで。
……全編を通して，そのキャラがいかに魅力的かを示しているだけなんだよ」

また，日本では知らぬ人はいないほどの，世界的にも有名なスタジオジブリのアニメーション映画監督である**宮崎駿**氏は映画を作るときに，まず映画のワンシーンを描いた画**「イメージボード」**を作るところから始めています。そして，そのイメージボードを壁に貼り，それを眺めながらストーリーの展開を模索していくそうです。

宮崎アニメは大好きです。かなりリスペクトしてます。

多くの人はそれを見て「宮崎駿はもともと天才的なアニメーターだから絵から発想しているのだ」と言います。それは間違いではないと思うのですが，そのイメージボードの内容は必ず**「キャラクターが魅力的に見える場面，印象的に見える場面，キャラの特徴を描いた場面」**であるはずです。
設定画も多く描かれますが，それはとりもなおさずキャラクターがどんなセットの中で，どう動けば魅力的に見えるかを模索するために描かれたものにほかならないと思います。宮崎駿氏は，そういったシーンが描かれたイメージボードから，ストーリーの展開を考えていっているのです。

コミックスの総発行部数が１億冊を越え，『ＭＯＮＳＴＥＲ』『２０世紀少年』『ＰＬＵＴＯ』などの大ヒット作品を次々と発表している国民的人気を誇る漫画家の**浦沢直樹**氏は，作品を作るときにまず**「〝映画の予告編〟のような映像が頭の中に浮かんでくるのだ」**といいます。予告編とは，とりもなおさず**「印象的なカット」「キャラが引き立つカット」などのおいしいシーンで構成**されたものです。そして氏は，そのシーンに到達するようにストーリーを進めていくそうです。

これなどはまさに**「キャラクターが魅力的に見える場面，印象的に見える場面」**から発想しているということだと思います。

浦沢直樹もメチャメチャファンです。とくにわたしは初期の短編集が好き。病院を抜け出して屋台のラーメンを食べるという短編があるのですが，もうシビれましたね！
興味のある方はぜひ呼んでみてください！

◇お客さんの心に残るもの

～お客さんの心に残るのは結局「おいしいシーン」である～

面白いと思う作品は何かしらの形で人の心に残ります。見終わったあとには余韻を残し，その後は「ああ，面白かった」という感想が残ります。さて，ここでもう少し突っ込んで考えてみると，作品を観終わった後もいつまでもストーリーを詳細に覚えている人は，ほとんどいません。なぜならば，ストーリーは忘れてしまうからです。ストーリーはキャラクターのためにある道具だからです。

では，見終わったあとも，いつまでも心に残るものは何かというと「シーン」です。ある一場面，そのイメージがお客さんの心に残ります。このシーンはどんなシーンなのかといえば，それが「おいしいシーン」なのです。

◇「おいしいシーン」からすべての物語の要素を作り上げる！

～「おいしいシーン」が，その他の物語の要素を生み出す～

この最も大切な「おいしいシーン」を使って，キャラクター・ストーリー・設定をつくる方法を学んでいきたいと思います。物語の３つの要素はそれぞれ独立しているのではなく，「おいしいシーン」を中心につながっているのです。

◇面白い物語を作っていくための手順

これが面白い物語（＝キャラクターが魅力的に見える物語）をつくるための手順です。

ステップ１　まず，キャラクターが魅力的に見えるシーンやカット，エピソードなどを思い浮かべる。
（いくつ思い浮かべても良い）
（ここで，大まかなキャラクター像，世界観などがおぼろげに浮かんできます）
↓
ステップ２　そのシーンを実現する（できる）ようなキャラクターを考える。
↓
ステップ３　そのシーンを組み込めるようなストーリーを考える。
↓
ステップ４　最後に，そのシーンの実現に適した（実現しやすい，実現するための，そのシーンを活かすための）世界観，設定，仕掛けを考える。

多くのプロの方々がそうしているように，面白い物語を作るには，まずキャラクターが魅力的に見える「おいしいシーン」を**一番最初に考える**ようにしましょう。

そして，そのシーンからキャラクターの人物像やストーリー，世界観や設定を発想していくようにします。

■では，そのほかの方法ではどうなのか

～ストーリーから考えると～

ストーリー展開は確かに重要です。ストーリーから考えれば良い物語ができそうな気がします。しかし，ストーリーはキャラクターの行動の足跡を追ったものであることを忘れてはなりません。

ストーリーから発想して物語を作ることは十分可能です。しかし，ストーリーの展開を追いすぎてストーリーのつじつまを合わせるためにキャラクターを駒として扱いがちになりやすく，キャラクターの気持ちや思いよりも，ストーリーの進行や整合性の方が気になり，そちらを優先してしまう恐れがあります。そうなると，キャラクターの魅力を十分に描けないストーリーを作ってしまい，結果的につまらない物語になってしまいます。

ストーリーのためにキャラクターがいるのではなく，**キャラクターのためにストーリーがある**のです。ストーリーは，キャラクターの魅力・素敵さを描く道具（器）なのです。

～設定や仕掛けから考えると～

最初に設定や仕掛けから考える人は実際多いですが，多くの場合うまくいきません。なぜでしょうか。

設定や世界観を考えるのは楽しいです。また，しっかりした設定や世界観は作品に説得力を与えます。しかし，ここから発想をスタートさせると設定や世界観作りに熱中してしまい，肝心のキャラクターやストーリーがおざなりになりやすく，キャラクターが設定を実現させるためのただの人形になってしまう恐れがあります。キャラクターが設定に左右されてはいけません。キャラクターが設定を左右するのです。

また，過剰な設定，重厚すぎる世界観だけではキャラクターの魅力を描くことはできませんし，キャラクターが重過ぎる設定に流されてしまうおそれがあります。

設定が面白くても，キャラクターが活き活きとしていなければ，お客さんは見てくれません。

設定はキャラクターを魅力的に見せるための飾りでありオマケなのです。

～キャラクターから考えると～

多くの指南書には「キャラ作りをはじめに行い，キャラを作りこんだ段階で物語を，次いで設定を作れ」と書かれています。これはある意味真理です。最も大切なのはキャラクターですから，キャラクターをまず最初に作るのは理にかなっているように思えます。

しかし，わたしの経験上この方法はうまくいかないことがほとんどです。

なぜかというと，まずキャラクターを作るのはとても難しいのです。何より，キャラクターは作った後に“立てていくもの”だからです。つまり，キャラクターは作ったときに完全・完璧に完成して面白くなるのではなく，ある状況・物語の中に置いて思考・行動させ，そのキャラ独自の思考・行動・感じ方・要素を物語の中で描いてやることによって，キャラが完成していって存在感が増していくのです。それが，キャラが立つということなのです。

キャラだけ作ってもダメなのです。ストーリーとキャラが分離してしまうことが多いのです。うまくストーリーに乗らないことが多いのです。また，**キャラクターから発想しても，ストーリーが思い浮かばないことが多い**のです。

いくら高性能な電車があっても，線路がなければ走れません。いくら立派な線路があっても，その上を走る電車がないと意味がありません。大切なのは，「線路の上を走っている電車の良さを描写すること」なのです。

「ストーリー」から発想しても，「設定」から発想しても，「キャラクター」から発想しても，実際はなかなかうまくいきません。
キャラクターが魅力的に見える物語を作るには,「キャラクターが魅力的に見えるシーン」から作っていくことが一番有効なのです。

では，本講の最後に演習をやってみましょう。

演習３　自分の好きな物語作品（マンガ，アニメ，小説，映画，ドラマ等）を一つ選び,「おいしいシーン」をさがして，どんなシーンか書き出してみましょう。

（あなたは，どんなシーンでそのキャラを好きになりましたか。どんなシチュエーションで，どんな行動や言動をとったときでしたか。）